



# estudos semióticos

[www.fflch.usp.br/dl/semiotica/es](http://www.fflch.usp.br/dl/semiotica/es)

issn 1980-4016

vol. 8, n. 1

junho de 2012

semestral

p. 53-65

## Ecoss do horror no humor: reflexões a respeito da noção de intericonicidade

João Marcos Mateus Kogawa\*

**Resumo:** A questão da inter-relação, constituição e circulação das imagens é algo a que o analista do discurso não pode ignorar se ele quer compreender o funcionamento discursivo na atualidade. Com efeito, as novas materialidades discursivas nos colocam face a novas formas do político. Nesse sentido, como compreender determinadas formas que circulam na Internet e que têm, como princípio, a produção de um humor politizado, que se constrói a partir da denegação do “politicamente correto”? O *site* de animações *Mundo Canibal* permite-nos evidenciar, problematizar e mobilizar um conceito que começa a se mostrar bastante produtivo no interior do campo da Análise do Discurso de linha francesa. Trata-se do conceito de intericonicidade pensado por Jean-Jacques Courtine e por Clément Chéroux. A partir da perspectiva de que a realidade de uma imagem é marcada pelo entrecruzamento de várias imagens, bem como de algumas noções da teoria do riso bergsoniana (cômico das formas, cômico dos movimentos, rigidez mecânica e flexibilidade atenta), buscamos compreender a estrutura constitutiva do humor (representado pelas imagens do *site* de animações) por meio da recorrência de formas e gestos inerentes ao campo do horror (materializado nas/pelas figuras de Jason, Freddy Krueger e Christine).

**Palavras-chave:** análise do discurso, intericonicidade, humor, horror, teoria do riso

## Introdução

Estar aberto a perceber as formas que são postas em circulação pelo discurso nos leva a reavaliar e a reinterpretar as categorias que operacionalizamos para analisá-lo. Nossa sociedade nos coloca, diariamente, frente a novas sensibilidades, novas problemáticas e, para apreender essa realidade, acreditamos que a Análise do Discurso deve se dar como objeto as formas de constituição do imagético. Isso significa, no campo da Análise do Discurso (AD), que as preocupações iniciais de Michel Pêcheux (1997)<sup>1</sup> em torno de textos verbais

devem ser redefinidas nos termos de uma relativa reconfiguração conceitual no interior mesmo do dispositivo analítico.

Um primeiro passo em direção a essa proposta é reconhecer que, atualmente, a ideia do político aparece em espaços que, muitas vezes, pouco se identificam com a “austeridade” das linhas escritas de um manifesto em preto e branco. Sob esse prisma, como defende Courtine (2010), o objetivo primordial de nossa reflexão é chegar ao conceito de intericonicidade como ferramenta a ser incorporada ao dispositivo teórico-analítico da AD na medida em que acreditamos não ser apropriado tratar da

<sup>1</sup> Por uma questão de delimitação, não desenvolveremos aqui as concepções de Pêcheux presentes em *Análise Automática do Discurso* (Gadet; Hak, 1997). Nesse sentido, mencionamos apenas que nos referimos ao instrumental proposto por Pêcheux nos anos 1960 no

sentido de construir um dispositivo de análise automática fundamentado na ideia de uma leitura não subjetiva dos textos. Tal trabalho fundamentava-se na lexicometria e na implementação computacional de sequências sintático-discursivas, portanto, na materialidade verbal do discurso.

\* UNESP – Araraquara. Endereço para correspondência: [jmkogawa@gmail.com](mailto:jmkogawa@gmail.com)

mesma forma o texto verbal e o texto escrito nem tampouco transpor categorias do campo linguístico para a realidade imagética.

Ao mesmo tempo, essa operação de “remodelagem” teórica no interior da Análise do Discurso leva-nos a perceber que o domínio das imagens carrega – pelo aspecto lúdico que o cerceia no *Mundo Canibal* – uma série de índices que nos permitem compreender aspectos importantes do político em nossa sociedade. Trata-se, efetivamente, de evidenciar algo que fala de maneira mais silenciosa, menos evidente e que nos convida a recuperar os mitos, emblemas e sinais, para retomar a expressão de Carlo Ginzburg (2003), que nos permitem traçar algumas características da sociedade contemporânea. Essa busca pelas formas atuais de manifestação discursiva por meio da realidade imagética completa o primeiro objetivo – o de rediscussão da epistemologia da AD – e serve para diagnosticar os espaços e instâncias em que se desenrolam afrontamentos de diversas ordens: políticas, étnicas, morais e éticas.

O *Mundo Canibal* pode ser definido, dentre outras formas, como uma versão “não engajada”, “macabra” e, às vezes, cruel do politicamente correto. Crianças mutiladas, velhos humilhados, negros encarcerados, religiosos profanados, enfim, trata-se da denegação total de uma espécie de padrão comportamental definido como correto. Um tipo de encenação dos absurdos que nos causam, ao mesmo tempo, uma espécie de alegria face ao humor e de mal-estar diante da exposição à luz do dia de questões que, muitas vezes, ficam mascaradas pelo comportamento politicamente correto.

Gostaríamos de mencionar a esse respeito a importância do trabalho de Roland Barthes. Trata-se, efetivamente, de textos que foram escritos entre 1954 e 1956 e que foram reunidos no livro intitulado *Mytologies*. Aliás, é importante apontar que essa obra foi reeditada recentemente na França com as imagens da época. Nesse sentido, retomo a proposição inicial de Barthes: “[...] reivindico viver plenamente a contradição do meu tempo, que pode fazer de um sarcasmo a condição da verdade<sup>2</sup>” (tradução nossa)

2 « [...] je réclame de vivre pleinement la contradiction de mon temps, qui peut faire d'un sarcasme la condition de la vérité » (Barthes, 2010, p. 9).

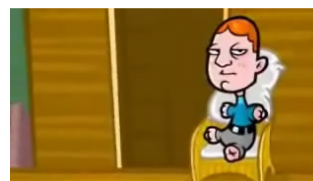


Figura 1 – Cotoco



Figura 2 – O Treta



Figura 3 – Whatahell Emo



Figura 4 – Sr. Dionizildo



Figura 5 – Bob Psicótico



Figura 6 – Avaiana de pau



Figura 7 – Travesseiro de preda

Uma leitura intericônica que considera o entroncamento imagético entre o horror e o humor permite dar conta do universo discursivo do Mundo Canibal no sentido de apreender pontos de contravenção ao padrão politicamente correto. A pertinência das imagens do Mundo Canibal como objeto de análise justifica-se, então, pela novidade derivada da discursivização de dois campos opostos – horror e humor – para materializar a crítica ao padrão politicamente correto.

Entre outras questões, as personagens do site de animações se situam em um espaço sócio-cultural de tensão no que concerne ao que pode e deve ser mostrado por um sujeito determinado em um momento histórico. Essa tensão consiste justamente no fato de que a retomada de questões

que parecem já estar em vias de aceitação social – “Não bater nas crianças”; “Não zombar dos mais velhos”; “Não profanar o sagrado” – são colocadas à prova em um ritual paradoxalmente horrível e engraçado. O efeito que essa problematização produz é o de que o mesmo vale para certos aspectos do politicamente correto, ou seja, o exagero do “não faça isso/aquilo” normatizador também pode ser visto como algo, ao mesmo tempo, aterrorizador e cômico.

Para mostrar a ligação entre as personagens – e os gestos realizados por elas em *O Mundo Canibal* – e os filmes de terror, retomamos aqui algumas sequências de Sexta-feira XIII – protagonizada por Jason (figuras 9 e 10) –, *A hora do pesadelo* – protagonizada por Freddy Krueger (figura 8) e *Christine* – o carro assassino que dispensa a presença do motorista (figura 11).



Figura 8 – Freddy Krueger



Figura 10 - Jason



Figura 9 - Jason



Figura 11 Christine

A percepção dessa proximidade entre humor e terror se dá a partir da filosofia do riso de Henry Bergson, que considera a estrutura gestual humorística como uma sequência de atos repetidos. A repetibilidade como fator instaurador de humor é, a nosso ver, um fator determinante também na estrutura gestual dos filmes de horror. Isto é, a repetição responsável pela construção do efeito de sentido de humor é também responsável pelo efeito de sentido de angústia produzido pela suspensão pré-morte configurada constantemente nos filmes de horror.

## 1. Cruzamento de imagens e gestos

Ao nos depararmos com o objeto imagético, uma primeira questão é pensar de que maneira podemos comparar as imagens no sentido de demonstrar que existe uma conexão entre as cenas de horror e as animações do *Mundo Canibal*. Além disso, é preciso considerar também que, se o cômico tem uma relação com o olhar, isso se dá na medida em que se exhibe um corpo que se dá a ver e que produz maneiras de ver. Com efeito, a questão do olhar põe em evidência, para retomar Courtine (2008) e Chéroux (2009), a questão do corpo que olha.

A análise das imagens, segundo esses autores, pressupõe uma operação da memória no sentido de atualizar certos “materiais histórico-discursivos”. Nesse sentido, uma imagem possui sempre um já-dado a partir do qual aquela que a sucede vai se constituir, ou seja, as personagens do *Mundo Canibal* são formas atravessadas pelas personagens de filmes de terror que as precederam. Evidentemente, não é possível retrair todas as imagens que constituem o foco de nossa reflexão e é por isso que trabalhamos numa perspectiva de curta duração. A primeira versão de *A hora do pesadelo* é de 1984; a de *Sexta-feira 13* é de 1980 e o filme *Christine* é de 1983. Em termos de duração histórica, esses filmes, em relação ao *Mundo Canibal* – cuja data das primeiras personagens é 1995 –, tem uma distância de apenas dez anos, tempo curto se considerarmos as grandes durações medidas em séculos, milênios etc.

Para que possamos construir um *corpus* coerente de materiais a serem analisados, é preciso tomar as imagens em sua existência material, ou seja, histórica:

Há “sempre o já-lá da imagem”, e há imagens sobre as imagens, sem dúvida alguma. E é a partir deste momento que comecei a considerar nas imagens sua dimensão ao mesmo tempo genealógica e memorial. É dizer que toda imagem faz ressurgir outras imagens. Que se trata tanto de imagens exteriores ao sujeito – as imagens que podemos documentar na medida em que tiveram uma existência material, foram vistas, percebidas sobre suportes exteriores ao próprio sujeito – quanto de imagens mentais, aquelas que povoam o imaginário do sujeito em questão. É, então, nesses termos que concebi a intericonicidade<sup>3</sup> (tradução nossa).

3 « Il y a ‘ toujours déjà de l’image’, et il y a des images sous les images, sans aucun doute. Et c’est à partir de ce moment là que j’ai commencé à considérer dans les images leur dimension à la fois généalogique et mémorielle. C’est dire que toute image fait ressurgir d’autres images. Qu’il s’agisse d’ailleurs d’images extérieures au sujet – les images qu’on peut documenter en tant qu’elles ont matériellement existé, qu’elles ont été vues, perçues sur des supports extérieurs au sujet lui-même – que d’images mentales, celles qui peuplent l’imaginaire du sujet en question. C’est donc en ces termes là que j’ai conçu l’intericonicité » (Courtine, 2010).

A estrutura visual de *Jason* (figura 4) e de *Bob Psicótico* (figura 5) possui recorrências bastante pertinentes: a máscara, as armas que torturam crianças e jovens (machados, arpões, lanças etc.), o fato de demonstrarem profunda indiferença depois de matarem suas vítimas. A imagem de *Sr. Dionizildo* (figura 4) parece misturar-se com a de *Freddy* (figura 9): a cor vermelha, os olhos com as veias que demonstram ira e sarcasmo; as veias expostas são indícios disso. Vemos de maneira dupla o que se passa diante de nossos olhos. A imagem de *Jason* (figura 10) com o rosto deformado e os dentes realçados voltam na figura de *O Treta* (figura 2), do *Sr. Dionizildo* (figura 4) e em *Bob Psicótico* (figura 5). Isso vale também para a autonomia assassina da *Avaiana de Pau* (figura 6) e do *Travesseiro de Preda* (figura 7) em relação à autonomia assassina do carro *Christine* (figura 11). Vale ressaltar ainda, em relação a essas formas “inanimadas”, sua forma retangular que remete às antigas caixas utilizadas para enterrar os mortos. É esse o fenômeno da diplopia. Isto é, ver duplo:

Diplopia é um termo médico tomado emprestado do vocabulário da oftalmologia. Constituído a partir das raízes gregas “*diplo*” (duplo) e “*opos*” (olho), ele descreve uma desordem funcional da visão que se traduz pela percepção de duas imagens em um só objeto. “Olhar duplo” é, sem dúvida, na linguagem corrente, a expressão que melhor caracteriza essa aflição<sup>4</sup> (tradução nossa).

Este fenômeno pode ser pensado por meio das formas, mas também dos gestos. Assim, as deformidades do corpo e do rosto de *Jason* e de *Freddy* (figuras 8, 9 e 10), mas também seus movimentos matando as vítimas, podem ser considerados sob o pano de fundo dos atos das personagens do *Mundo Canibal*. Retomando Chéroux:

4 « Diplopie est un terme médical emprunté au vocabulaire de l’ophtalmologie. Formé à partir des racines grecques ‘diplos’ (double) et ‘opos’ (œil), il décrit un trouble fonctionnel de la vision qui se traduit par la perception de deux images pour un seul objet. ‘Voir double’ est, sans doute, dans le langage courant, l’expression qui caractérise le mieux cette affliction » (Chéroux, 2009, p. 13).

A intericonicidade parece então, antes de tudo, servir para convocar a história. A utilização repetida, pelos jornais, do que, sobre o modelo dos “efeitos do real” barthesianos, seria necessário chamar aqui “efeitos da história”, é particularmente significativa. Pois esta convocação da história não está isenta de avaliação. Ela é uma primeira forma de interpretação<sup>5</sup>

## 2. Cruzamento de imagens e gestos

Muitos pontos de vista poderiam ser adotados para pensar as personagens do *Mundo Canibal*. Dentre elas, estão as proposições bergsonianas para uma teoria geral do cômico assim como sua bipartição em *cômico das formas* e *cômico dos movimentos*. Nesse sentido, iniciamos considerando os aspectos gerais do cômico (Bergson, 2010), mais especificamente, do riso. A empreitada bergsoniana nos permite identificar três características gerais a respeito do cômico que nos interessam aqui.

Inicialmente, é preciso considerar que o cômico é propriamente humano, ou seja, uma paisagem será risível à medida que exista uma espécie de projeção do sujeito que olha. Sob essa ótica, o cômico impõe de saída a questão do olhar e, diríamos também, que, ao mesmo tempo, o cômico produz uma maneira de olhar:

Não existe comicidade fora do que é propriamente humano. Uma paisagem poderá ser bela, sublime, insignificante ou feia; ela nunca será risível. Riremos de um animal, mas porque teremos nos surpreendido com uma atitude de homem ou uma expressão humana. Riremos de um chapéu; mas não zombamos do pedaço de feltro ou de palha, mas da forma que os homens lhe deram, do capricho humano que lhe deu forma<sup>6</sup>.

5 « L'intericonicité semble donc, avant tout, servir à convoquer l'histoire. L'utilisation répétée, par les journaux, de ce que, sur le modèle des 'effets du réel' de Barthes, il faudrait appeler ici des 'effets d'histoire' est particulièrement significative. Car cette convocation de l'histoire n'est pas exempte d'évaluation. Elle est une première forme d'interprétation » (Chéroux, 2009, p. 78).

6 « Il n'y a pas de comique en dehors de ce qui est proprement humain. Un paysage pourra être beau, gracieux, sublime,

Em seguida, é preciso observar também, segundo Bergson, que o riso não coexiste com a sensibilidade moral ou ética. Em outros termos, o riso pressupõe uma espécie de suspensão dos julgamentos, uma neutralização moral, ou seja, o riso é essencialmente insensível. O riso, segundo as proposições bergsonianas, tem uma relação com a inteligência e não com as emoções:

Assinalemos, agora, como um sintoma não menos digno de observação, a insensibilidade que normalmente acompanha o riso. Parece que o cômico só pode produzir sua agitação com a condição de cair sobre a superfície de alma muito tranquila, bem unida. A indiferença é seu meio natural. O maior inimigo do riso é a emoção. Não quero dizer que não possamos rir de uma pessoa que nos inspira piedade, por exemplo, ou mesmo afeição: apenas, por alguns instantes, será necessário esquecer essa afeição, conter essa piedade<sup>7</sup> (tradução nossa).

Isto é, as imagens do *Mundo Canibal* são constituídas segundo essas regras de construção do cômico. Ao nos depararmos com a cena em que *Cotoco* (figura 1) ri de uma velhinha de cadeira de rodas que cai ao rolar sobre uma pedra, é preciso suspender o julgamento para que o cômico não se perca. Se olharmos, e quase sempre esse efeito de sentido se dá a ver, com os óculos do discurso politicamente correto, a comicidade se dissipa e dá lugar à moral, à ética etc. Se assistimos às cenas em que o pai decepa a mão do filho

insignifiant ou laid; il ne sera jamais risible. On rira d'un animal, mais parce qu'on aura surpris chez lui une attitude d'homme ou une expression humaine. On rira d'un chapeau; mais ce qu'on raille alors, ce n'est pas le morceau de feutre ou de paille, c'est la forme que des hommes lui ont donnée, c'est le caprice humain dont il a pris le moule» (Bergson, 2010, p. 2-3, destaques nossos).

7 « Signalons maintenant, comme un symptôme non moins digne de remarque, l'insensibilité qui accompagne d'ordinaire le rire. Il semble que le comique ne puisse produire son ébranlement qu'à la condition de tomber sur une surface d'âme bien calme, bien unie. L'indifférence est son milieu naturel. Le rire n'a pas de plus grand ennemi que l'émotion. Je ne veux pas dire que nous ne puissions rir d'une personne qui nous inspire pitié, par exemple, ou même de l'affection: seulement alors, pour quelques instants, il faudra oublier cette affection, faire taire cette pitié » (Bergson, 2010, p. 3).

com a *Avaiana de Pau*; ou a que o filho decepa a mão do pai com o *Travesseiro de Preda*; ou ainda a que o *Sr. Dionizildo* bate na mão de um menino de rua com a *Avaiana de Pau*, pelos olhos do julgamento a comicidade e sua força crítica se dissipam. Importante lembrar que essas cenas de punição pela mão têm raiz bem antiga (a palmatória) e bastante comuns em filmes de terror. O filme *Christine* é um exemplo disso.

Enfim, o terceiro elemento para a caracterização geral do riso é: não é possível que haja o risível se estamos isolados, pois o rir é, essencialmente, social:

Eis o terceiro fato para o qual gostaríamos de chamar a atenção. Não apreciaríamos o cômico se nos sentíssemos isolados. Parece que o riso necessita de um eco. Escutem-no bem: não é um som articulado, nítido, finalizado; é algo que gostaria de se prolongar repercutindo passo a passo, algo que começa por uma explosão para continuar por rolamentos, assim como o trovão na montanha. E, no entanto, essa repercussão não deve ir ao infinito. Ela pode caminhar no interior de um círculo tão largo quanto quisermos; o círculo não deixa de ser menos fechado por isso. Nosso riso é sempre o riso de um grupo<sup>8</sup> (tradução nossa).

No que concerne a esse último aspecto, é possível pensar, como Barthes o fez, que as imagens do *Mundo Canibal*, são uma espécie de mito da sociedade contemporânea brasileira. Seria necessário um outro trabalho e um outro enfoque de pesquisa para demonstrar isso, mas a título de elucidação, não raras vezes, vemos comentários, utilizações de bordões comuns no site, DVDs, camisetas, chaveiros etc. que

<sup>8</sup> «Voilà le troisième fait sur lequel nous désirions attirer l'attention. On ne goûterait pas le comique si l'on se sentait isolé. Il semble que le rire ait besoin d'un écho. Écoutez-le bien: ce n'est pas un son articulé, net, terminé; c'est quelque chose qui voudrait se prolonger en se répercutant de proche en proche, quelque chose qui commence par un éclat pour se continuer par des roulements, ainsi que le tonnerre dans la montagne. Et pourtant cette répercussion ne doit pas aller à l'infini. Elle peut cheminer à l'intérieur d'un cercle aussi large qu'on voudra; le cercle n'en reste pas moins fermé. Notre rire est toujours le rire d'un groupe» (Bergson, 2010, p. 4-5).

indicam que há uma grande demanda pelos “exageros” dos Piollogo<sup>9</sup>, além do alto índice de acessos.

## 2.1. O riso e suas formas

Estabelecemos agora a relação entre essas três primeiras características com nosso pequeno corpus. Com efeito, antes de abordar a questão da forma e dos movimentos, será necessário verificar a pertinência da teoria geral bergsoniana para a compreensão das personagens do *Mundo Canibal*. Inicialmente, é preciso fazer uma distinção muito importante em relação a elas: há personagens mais humanizadas, ou seja, representações mais próximas do que poderíamos denominar uma forma humana, tal como: Cotoco (figura 1), O Treta (figura 2), Whatahell Emo (figura 3) e Sr. Dionisildo (figura 4), que se relacionam com personagens dos filmes de terror, entre as quais tomamos, para este trabalho, a imagem de Freddy Krueger (figura 8), Jason (figuras 9 e 10) e Christine (figura 11). No que concerne a Jason, é preciso acrescentar que há uma diferença entre a sua imagem mascarada [figura 9 (o Jason implacavelmente matador é menos próximo da humanidade)] e seus momentos formais desprovidos de máscara (figura 10). As cenas em que o personagem aparece sem máscara são sempre marcadas por descrições de seu passado traumático e da relação conturbada que mantinha com sua mãe. Além disso, é também o instante em que ele se encontra ferido, fragilizado pela ação daqueles que ele pretendia matar e, portanto, o momento em que ele – que até então parecia inumanamente invencível – mostra-se como ser mortal.

Além dessas, há personagens híbridas, ou seja, representações que misturam aparências humanas e imagens de monstros, tais como Bob Psicótico (figura 5) mais fortemente vinculadas ao momento imbatível de Jason (inumanamente invencível). E há, enfim, personagens inanimadas, ou seja, aquelas que não possuem nenhuma forma de ser humano, tais como a *Avaiana de Pau* (figura 6) e o *Travesseiro de Preda* (figura 7). Trata-se de uma proposta discursiva também bastante recorrente em filmes de horror. Caso típico

<sup>9</sup> Referência ao sobrenome dos irmãos Rodrigo e Ricardo Piollogo, principais responsáveis pelas animações do *Mundo Canibal*.



dessa recorrência – outros poderiam ser mencionados – é o do carro Christine (figura 11).

Todas essas personagens permitem verificar a primeira tese de Bergson de uma maneira gradual, ou seja, no aspecto formal elas são constituídas entre o mais humano e o inumano. Cada uma dentre elas nos permite evidenciar características diferentes à medida que, em cada caso, um aspecto será mais “evidente” que outros. Todas elas têm, em algum grau, um parentesco com alguma figura do campo horrorífico, seja o aspecto da deformidade – o rosto de Freddy Krueger ou de Jason sem a máscara (figuras 8 e 10) e a ausência de pernas e braços de Cotoco, os olhos vermelhos do Treta ou o aspecto deformado da imagem em vermelho do Sr. Dionisildo (figuras 1, 2 e 4) – seja o caráter cruel, ou ainda, a propensão destrutiva dos objetos inanimados [Christine (figura 11), Avaiana de Pau (figura 6) e Travesseiro de Preda (figura 7)]. Importante destacar que esses objetos representam, na maior parte de suas ações, a figura da punição e do castigo, notadamente, a punição pela mão e sua deformação, que remete à figura do professor com a palmatória ou do pai que pede para que se estenda a mão ao castigo.

Ainda no que concerne às formas, observamos que a composição dessas animações constrói de maneira exagerada e cômica os elementos constitutivos do rosto. No início das animações, são personagens com cores bastante marcantes, como o verde bem claro, e também com os órgãos faciais exagerados de algum modo: os olhos grandes e ressaltados, os dentes demasiadamente espaçados, mostrando as gengivas, as orelhas muito pequenas ou muito grandes e assim por diante. Observamos ainda que, em alguns casos, devido à ira, as personagens mudam de cor, o que também cria um efeito bastante cômico na medida em que remonta a alguns bordões bastante conhecidos como: “Ficou vermelho de raiva”, “Ficou até roxo porque perdeu o ar” etc. Retomando Bergson: “O que é uma fisionomia cômica”? De onde vem uma expressão ridícula do rosto? Pode-se distinguir aqui o cômico do feio?”<sup>10</sup> (tradução nossa).

É preciso dizer que cada modificação corresponde a características sociais específicas que retomam as

formas de subjetividades sociais determinadas. Se consideramos personagens como Whatahell Emo (figura 3), com seus cabelos coloridos e jogados sobre os olhos, a roupa preta, as unhas pintadas etc., a mudança que lhe concerne é de um estado inicial feliz – que pode ser interpretado como: “O Emo é um sujeito emotivamente afetado” – para um estado final de tristeza –, do qual a manifestação ocorrerá como o sofrimento e a dor – materializada pelas lágrimas e pela deformação de partes do corpo, tais como a mão e os olhos. Essa mudança tem uma relação particular com certos discursos que produzem o lugar do emo em nossa sociedade, ou seja, o emo representaria, para determinadas esferas discursivas, uma espécie de perda da masculinidade. É um pouco isso que o suplício de Whatahell pelo Treta representa.

Este último, em contrapartida, juntamente com outros, como o Sr. Dionisildo e o híbrido Bob Psicótico, vão passar de um estado quase neutro a um estado de cólera extrema. Essas modificações no estado de espírito vão se apresentar, notadamente, sob a forma da mudança da cor dos olhos – na maioria das vezes eles se tornam vermelhos – e a cor da pele – que também se torna vermelha. É preciso reconhecer que há, efetivamente, a reprodução de concepções cristalizadas socialmente e que constituem uma espécie de subjetividade violenta. Assim, se o emo é “afetivamente encantado”, o punk seria o oposto, ou seja, um sujeito agressivo e violento e o velho um sujeito rabugento “Assim se explica que o cômico seja frequentemente relativo aos costumes, às ideias – recortemos a palavra, aos preconceitos de uma sociedade [...]”<sup>11</sup> (tradução nossa).

As personagens inanimadas recolocam um conjunto de práticas discursivas em torno da docilização dos corpos. Isso remonta a práticas historicamente apreensíveis relativas à disciplinarização pela dor tal como a utilização da palmatória na punição dos alunos indisciplinados. Diríamos que se trata de uma reatualização e de uma reconfiguração históricas do suplício no caso da Avaiana de Pau e da recusa deste modelo no caso do Travesseiro de Preda. De fato, se temos uma opressão

<sup>10</sup> «Qu'est-ce qu'une physionomie comique? D'où vient une expression ridicule du visage? Et qu'est-ce que distingue ici le comique du laid?» (Bergson, 2010, p. 17).

<sup>11</sup> «Ainsi s'explique que le comique soit si souvent relatif aux mœurs, aux idées – tranchons le mot, aux préjugés d'une société [...]» (Bergson, 2010, p. 106).

por parte dos pais, temos, em contrapartida, a resposta negativa das crianças.

Em *Les anormaux*, Foucault (1999) realiza um importante estudo sobre a compreensão da anormalidade e mostra que o anormal é aquele que contraria uma norma e, por essa razão, representa uma espécie de doença social que é preciso curar<sup>12</sup>. Dentre as figuras analisadas pelo autor, encontramos aquela do indivíduo a corrigir. Segundo Foucault, essa figura aparece especificamente no século XVII e XVIII, ou seja, na Idade Clássica. Em *Les anormaux*, o autor traça uma relação entre o monstro e o indivíduo a corrigir e, depois de uma breve apresentação, ele conclui que:

O quadro de referência do indivíduo a corrigir é muito mais limitado: é a própria família no exercício de seu poder interno ou na gestão de sua economia; ou, no máximo, é a família em sua relação com as instituições que a auxiliam ou que a apoiam. O indivíduo a corrigir vai aparecer nesse jogo, a oficina, a rua, o quarteirão, a paróquia, a igreja, a polícia etc. É esse, então, o quadro que é o campo de aparição do indivíduo a corrigir<sup>13</sup> (tradução nossa).

A apresentação dessa questão pelo *Mundo Canibal* pode ser compreendida, então, como uma reatualização dessas práticas de punição e, em certo sentido, também como uma reatualização da ideia de indivíduo a corrigir. As vítimas da *Avaiana de Pau*, do *Travesseiro de Preda* e de *Christine* são figuras desviantes que teriam “mexido onde não deviam” e que, por isso, devem sofrer intervenção familiar.

<sup>12</sup> Retomamos o trabalho de Foucault para dar densidade histórica à prática da punição que é representada nas animações do *Mundo Canibal*. Nesse sentido, é importante ressaltar que ele serve aqui como fundamento para explicar a existência do anormal e do indivíduo a corrigir bem como para mostrar que essas noções explicam a punição vinculada historicamente ao indivíduo a corrigir. Isso significa que essa retomada do trabalho de Foucault represente uma pretensão de inscrever este artigo na perspectiva metodológica foucaultiana.

<sup>13</sup> «Le cadre de référence de l'individu à corriger est beaucoup plus limité: c'est la famille elle-même dans l'exercice de son pouvoir interne ou dans la gestion de son économie; ou, tout au plus, c'est la famille dans son rapport avec les institutions qui la jouxtent ou qui l'appuient. L'individu à corriger va apparaître dans ce jeu, l'atelier, la rue, le quartier, la paroisse, l'église, la police, etc. C'est donc ce cadre qui est le champ d'apparition de l'individu à corriger» (Foucault, 1999, p. 53).

## 2.2. O riso e seus movimentos

Em relação ao comportamento das personagens de *O Mundo Canibal* em questão aqui, quais seriam as ações condenáveis? Com efeito, poderíamos nomear vários gestos, mas vamos perseguir apenas dois deles: a punição pela mão e o tiro pelas costas. A nosso ver, essas duas ações representam duas normas sociais: a primeira é aquela que diz que não se deve tocar em nada e a outra diz que não se pode fugir ao combate ou virar as costas ao inimigo. Assim, se contrariamos as normas, sofremos as punições correspondentes.

Em *A hora do pesadelo 3*<sup>14</sup>, *Freddy* corta as mãos de um garoto para fazer brotar dos cortes as cordas que farão do jovem uma marionete (figura 12); na animação da *Avaiana de Pau*, o menino que mexe no porta-retrato do pai tem a mão mutilada pela avaiana de madeira (figura 13). Além da imagem de mutilação apresenta-se, um pouco antes da ação propriamente dita, o dizer do pai: “Me dá essa mão moleque”, ao que se segue o pedido de piedade angustiante do filho em tom típico das vítimas de filmes de terror: “Na mão não papai, na mão não”; em *A hora do pesadelo 2*, na pseudo-morte de Jesse, temos uma cena em que a mão de *Freddy* dilacera a mão do garoto Jesse, o qual chora agonizante enquanto seu amigo suplica para que lhe abram a porta (figura 14); em o *Travesseiro de Preda*, o garoto espanca o pai com o travesseiro e, depois da pancada, o pai suplica para que o filho lhe estenda a mão: “Dá a mão pro papai”, ao que o filho responde: “Na mão papai?”, para, em seguida, dilacerar a mão do pai com o travesseiro (figura 15); no filme *Christine*, em uma cena em que um dos mecânicos abre o capô do carro para verificar o motor, a tampa do capô desce e decepa-lhe os dedos (figura 16). Em um dos episódios do *Sr. Dionizildo*, essa personagem pune o garoto que lhe estende a mão para pedir um trocado (figura 17). No episódio protagonizado por *Whatahell Emo* e *O Treta*, este último estende a mão do primeiro na frente de um ônibus para deformá-la devido às unhas *emo* pintadas de preto (figura 18).

<sup>14</sup> As imagens correspondentes às sequências de *A hora do pesadelo* estão disponíveis em: <http://www.youtube.com/watch?v=e8oxbf5kLkQ>.





Figura 12- A hora do pesadelo 3



Figura 13 – Avaiana de pau

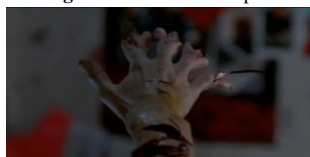


Figura 14 – A hora do pesadelo 2



Figura 15 – Travesseiro de Preda



Figura 16 - Christine



Figura 17 – Sr. Dionizildo

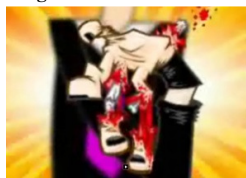


Figura 18 – Whatahell Emo e O Treta

Todas essas recorrências remetem à uma espécie de pedagogia do sofrimento que funciona, ao mesmo tempo, como prevenção para ações futuras – não mexer no retrato, por exemplo – e como punição para ações presentes. É um exercício de disciplinarização e de docilização do indivíduo desviante.

Outro gesto recorrente nas animações do *Mundo Canibal* e nos filmes de terror é o tiro certo (normalmente pelas costas) que atinge o alvo independente da tentativa de fuga: em *Sexta-feira 13* parte 2<sup>15</sup>, um garoto na cadeira de rodas é atingido no rosto pelo facão de Jason que vem não se sabe de onde (figura 19); tal cena se repete na *Avaiana de pau* quando a menina é responsabilizada pela mãe por ter feito cocô na janela: a avaiiana atinge em cheio seu rosto e fica atravessada nele (figura 20); em *Sexta-feira 13*, parte 4, uma mulher em fuga é atingida por um machado lançado por Jason e que atravessa a porta como um míssil teleguiado (figura 21); em *Black Teletubie*, representado por *Bob Psicótico*, um garoto de 12 anos tem o olho esquerdo atravessado por um palito de algodão doce (figura 22), da mesma forma que, em *Sexta-feira 13*, parte 3, uma jovem tem o olho esquerdo atravessado por uma espécie de mini-arpão quando procura a carteira em um pequeno lago (figura 23); em *Jason X*, Jason mata três e, depois de toda a luta, ele atira uma lança que atravessa um sujeito que corria há algum tempo, enquanto a briga se desenrolava (figura 24); ainda em *Sexta-feira 13*, há uma cena em que um jovem corre enorme distância antes que o machado de Jason o atravesse nas costas (figura 25).

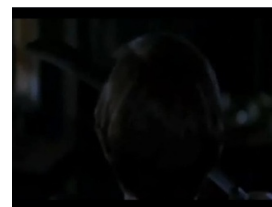


Figura 19 – Sexta-feira 13 - 2ª Parte



Figura 20 – Avaiana de Pau

<sup>15</sup> O vídeo correspondente às mortes de *Sexta-feira 13* está disponível em: <[http://www.youtube.com/watch?v=r\\_GcHhDrPBA](http://www.youtube.com/watch?v=r_GcHhDrPBA)>.

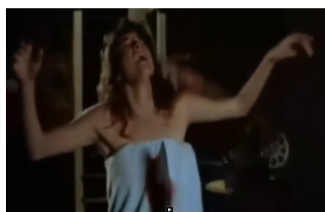


Figura 21 – Sexta-feira 13 - 4ª Parte



Figura 22 – Balck Teletubie



Figura 23 – Sexta-feira 13 - 3ª Parte

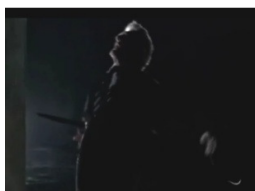


Figura 24 – Jason X

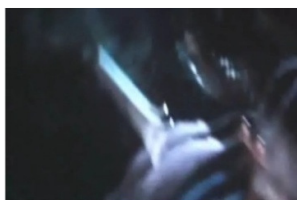


Figura 25- Vendredi 13

Esses paralelos gestuais nos levam a compreender que a maneira como o *Mundo Canibal* constrói o desenrolar das cenas funda-se nas leis estruturais das imagens de filmes de horror. Constatamos essa relação a partir de dois fenômenos principais: primeiro, o fato de que há uma explicitação da deformidade do corpo e depois, há a explicitação da angústia do sujeito que sofre. Evidentemente, é no desenvolvimento temporal gradual da fuga que vemos se materializar esse efeito de sentido de angústia do sujeito que foge.

Além disso, é interessante acrescentar o fato observado por Bergson a propósito de uma mecânica

do corpo, que exerce uma ação sem considerar o contexto no qual essa mesma ação se passa. Em outros termos – isso é uma marca do cômico, mas também dos filmes de terror –, a personagem corre de maneira automatizada a ponto de não se dar conta de que sua ação é irrefletida e que, dessa forma, não conseguirá fugir: “O que há de risível, em um caso como em outro, é uma certa *rigidez mecânica* lá onde se esperava encontrar a flexibilidade atenta e a viva flexibilidade de uma pessoa<sup>16</sup>”.

Os conceitos de rigidez mecânica e flexibilidade atenta podem ser mais bem elucidados ao pensarmos na animação intitulada “Cinto de segurança do Mundo Canibal<sup>17</sup>”, em que um objeto supostamente produzido para a proteção leva à ação irrefletida dos personagens, que terminam por fraturarem seus corpos. A paisagem do vídeo mostra bem algumas práticas infantis tais como o passeio de bicicleta, as acrobacias no skate, a amarelinha, o carrinho de rolimã e o balanço. Entretanto, o resultado dessas brincadeiras mostrado na animação é sempre trágico, violento e, ao mesmo tempo, cômico: depois de um passeio de bicicleta, a menina cai na rua e seu sangue se espalha pelo chão (figura 26); o menino do skate termina com o pescoço quebrado (figura 27); a menina da amarelinha cai ao chão e perde todos os dentes de sua boca (figura 28); o menino que corre sobre o carrinho de rolimã bate a cabeça embaixo de um ônibus e seu sangue escorre pelo rosto (figura 29); o garoto do balanço enterra sua cabeça no solo de pedra (figura 30). Todas essas cenas coadunam com algo próprio ao filme de terror, qual seja, o fato de que é na cena mais cotidiana que se aloja o perigo e é quando menos estamos preparados que as catástrofes se apresentam de forma inexplicável.



Figura 26 – Passeio de bicicleta

<sup>16</sup> «Ce qu'il y a de risible dans un cas comme dans l'autre, c'est une certaine raideur de mécanique là où l'on voudrait trouver la souplesse attentive et la vivante flexibilité d'une personne» (Bergson, 2010, p. 8).

<sup>17</sup> Disponível em: <<http://mundocanibal.uol.com.br/>>.

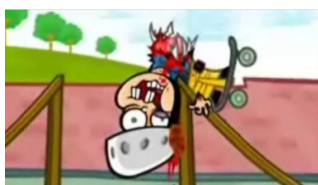


Figura 27 - Skate

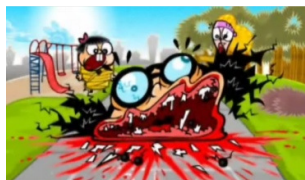


Figura 28 - Amarelinha



Figura 29 - Carrinho de Rolimã



Figura 30 - Balanço

Sob essa ótica, o que poderia ser considerado como cômico nessas cenas? Qual seria a contribuição do pensamento de Bergson para a compreensão desse fenômeno? Além disso, seria possível utilizar as noções de rigidez mecânica e flexibilidade atenta, pensados para compreender o discurso cômico, para decifrar também algumas cenas de horror?

Não se trata de dizer que horror e humor são a mesma coisa. Não há dúvidas de que o horror e o humor têm formas e movimentos próprios. No entanto, se consideramos alguns aspectos dessa última animação à luz das proposições de Bergson, é possível estabelecer uma relação interessante.

A ideia de rigidez mecânica se aplica tanto ao fato de que temos uma espécie de expectativa em relação aos movimentos das crianças da animação quanto ao fato de que temos também uma expectativa em relação às personagens de filmes de horror. Com efeito, trata-se da reflexão sobre o ato, sua racionalização, seu controle. De fato, se estamos na eminência de cair ou

diante do perigo, o que se espera é uma mudança no curso de nossa ação: as crianças poderiam abandonar o brinquedo antes que a velocidade tornasse a fuga impossível, por exemplo; as personagens do horror poderiam mudar sua rota antes de encontrar o assassino, prestar atenção ao que se passa às suas costas etc. Nesse sentido, a oposição bergsoniana entre o que é mecânico e o que é refletido nos permite compreender uma característica dos movimentos cômicos e horroríficos, ou seja, o movimento insistente das personagens que não levam em conta as circunstâncias de suas ações: “As atitudes, gestos e movimentos do corpo humano são risíveis na exata medida em que este corpo nos faz pensar em uma simples mecânica<sup>18</sup>” (tradução nossa). Nessa perspectiva, podemos pensar que o humor tem alguns elementos do horror e, em contrapartida, o horror é marcado por elementos do cômico.

### 3. Conclusão

Para concluir esta análise, gostaríamos de destacar que os efeitos de sentido produzidos pela relação estreita entre horror e humor são possíveis pela retomada intericônica das estruturas gestuais e formais. No que concerne aos aspectos gestuais, observamos que a recorrência do tiro que atravessa os corpos pelas costas é um ponto de contato entre os filmes de horror e as animações do *Mundo Canibal*. No que concerne às formas, percebemos que a deformidade do corpo, notadamente do rosto das personagens e de suas mãos após a punição, é também um importante fator para que possamos compreender o riso como constituído por elementos do horror.

Além disso, essas observações de natureza estrutural têm uma ligação com o momento histórico da produção discursiva do *Mundo Canibal*. Notamos que o discurso concernente ao politicamente correto atualizado pelas imagens e pela galeria de monstros – ao mesmo tempo aterrorizantes e engraçados – ganham vida e sentido ao retomar a força punitiva dos gestos e formas das personagens de horror, o que instaura, finalmente, a crítica.

<sup>18</sup> «Les attitudes, gestes et mouvements du corps humain sont risibles dans l'exacte mesure où ce corps nous fait penser à une simple mécanique» (Bergson, 2010, p. 22-23).

Dessa forma fizemos uma análise abordando a questão da desconstrução de um certo parâmetro discursivo da contemporaneidade por meio da discursivização das formas da anormalidade exagerada. Assim, o *Mundo Canibal* apresenta-se, ao mesmo tempo, como humor para os adeptos de uma crítica a uma espécie de “ditadura do politicamente correto” e como horror para os que se desconfortam face à realidade discursiva reproduzida.

Sem querer fechar os efeitos de sentido em uma possibilidade única de leitura, nosso objetivo foi diagnosticar certo lugar de manifestação discursiva contra o que seria efetivamente “horrível” e “absurdo”, ou seja, a “ditadura do politicamente correto”. Esse é um dos efeitos de sentido mais marcantes que derivam da interpretação das imagens do site à luz dos filmes de horror. Nesse sentido, não estaria na ordem do dia a afirmação de Barthes (2010, p. 7) segundo a qual: “[...] o que resta, para além do inimigo capital desses dois gestos: não há denúncia sem seu instrumento fino de análise, não há semiologia que finalmente não se assuma como uma *semioclastia*”? ●

## Referências

Barthes, Roland  
2010. *Mytologies*. Édition illustrée établie par Jacqueline Guittard. Paris: Seuil

Bergson, Henry  
2010. *Le rire*. Paris: PUF.

Chéroux, Clément  
2009. *Diplopie*: l'image photographique à l'ère des médias globalisés. Essai sur le 11 septembre 2001. Paris: Le point.

Courtine, Jean-Jacques  
2010. *Paris, 15 de outubro de 2010*. Cartão SD (40 min.). Entrevista concedida a João Marcos Mateus Kogawa.

Courtine, Jean-Jacques  
2008. O corpo anormal: história e antropologia culturais da deformidade. In: Corbin, Alain; Courtine, Jean- Jacques. Vigarello, Georges. *História do corpo*. Petrópolis: Vozes, v. 3.

Foucault, Michel  
1999. *Les anormaux*: cours au Collège de France 1974-1975. Paris: Gallimard.

Gadet, Françoise; Hak, Tony  
1997. (Org.). *Por uma análise automática do discurso*. Uma introdução à obra de Michel Pêcheux. Tradução de Eni Orlandi et. al. Campinas: Unicamp.

Ginzburg, Carlo  
2003. Sinais: raízes de um paradigma indiciário. In: Ginzburg, Carlo. *Mitos, emblemas e sinais: morfologia e história*. Tradução de Frederico Carotti. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras.

Pêcheux, Michel  
1997. Análise automática do discurso. In: Gadet, Françoise; Hak, Tony. (Org.). *Por uma análise automática do discurso*: uma introdução à obra de Michel Pêcheux. Campinas: Editora da Unicamp, p. 61-162.

---

## Dados para indexação em língua estrangeira

---

Kogawa, João Marcos Mateus

Echos de l'horreur dans l'humour: réflexions à propos de la notion d'intericonicité

*Estudos Semióticos*, vol. 8, n. 1 (2012), p. 53-65

ISSN 1980-4016

---

**Résumé:** *La question de l'interrelation, de la constitution et de la circulation des images est quelque chose que l'analyste du discours ne peut ignorer s'il veut comprendre le fonctionnement discursif dans son contexte actuel. En effet, les nouvelles matérialités discursives nous mettent face à de nouvelles formes du politique. Dans ce sens, comment peut-on comprendre certaines formes qui circulent sur Internet et qui ont comme principe la production d'un type d'humour politisé qui se fait à partir de la dénegation du "politiquement correct" ? Le site d'animations Mundo Canibal nous permet de mettre en évidence, de problématiser et de mobiliser un concept qui commence à se montrer très productif à l'intérieur de l'Analyse du Discours de tradition française. Il s'agit du concept d'intericonicité pensé par Jean-Jacques Courtine et par Clément Chéroux. À partir de la perspective selon laquelle la réalité d'une image est marquée par le croisement de plusieurs images, ainsi que de quelques notions de la théorie bergsonienne du rire (comique des formes, comique des gestes, raideur mécanique et souplesse attentive), on essaie de comprendre la structure constitutive de l'humour (représenté par des images du site d'animations) par le biais de la récurrence de formes et de gestes inhérents au champ de l'horreur (matérialisé dans/par les figures de Jason, Freddy Krueger et Christine)*

**Mots-clés:** *analyse du discours, intericonicité, humour, horreur, théorie du rire*

---

### Como citar este artigo

Kogawa, João Marcos Mateus. Ecos do horror no humor: reflexões a respeito da noção de intericonicidade. *Estudos Semióticos*. [on-line] Disponível em: (<http://www.fflch.usp.br/dl/semiotica/es>). Editores responsáveis: Franciso E. S. Merçon e Mariana Luz P. de Barros. Volume 8, Número 1, São Paulo, junho de 2012, p. 53-65. Acesso em "dia/mês/ano".

Data de recebimento do artigo: 09/11/2011

Data de sua aprovação: 05/05/2012

---